

**PENGARUH MEDIA TAKALINTAR BERBANTUAN QUIZIZZ PADA MATERI
PERKALIAN BILANGAN CACAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Apriliya Noor Faizah¹, Dhina Cahya Rohim², Yoga Awalludin Nugraha³
^{1, 2, 3}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Ekonomi, Pendidikan, dan Hukum
Universitas Muhammadiyah Kudus

¹ apriyani01@gmail.com, ² dhinacahya@umkudus.ac.id, ³
yogaawalludin@umkudus.ac.id

ABSTRACT

The research is motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade elementary school students on multiplication of whole numbers, caused by a lack of innovative learning media, resulting in monotonous and uninteresting learning. This study aims to determine the effect of Takalintar media supported by Quizizz on student learning outcomes and to assess student responses to its use. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design and a nonequivalent control group design. The study population consisted of 30 students, consisting of 16 in the experimental class and 14 in the control class. The sampling technique used purposive sampling. Data were collected through tests (pretest and posttest), questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests using SPSS. The results indicate that Takalintar media supported by Quizizz has an impact on the learning outcomes of third-grade elementary school students. This is indicated by higher posttest scores in the experimental class than in the control class.

Keywords: *Takalintar Media, Quizizz, Learning outcomes, Multiplication of whole numbers, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi perkalian bilangan cacah yang disebabkan oleh kurangnya inovasi media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Takalintar berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa, serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi-eksperimental* dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa pada kelas eksperimen dan 14 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, uji *paired sample t-test*, serta uji N-Gain yang menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Takalintar berbantuan Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kata Kunci: Media Takalintar, Quizizz, Hasil belajar, Perkalian bilangan cacah, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar. Matematika tidak hanya mempelajari tentang bilangan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis serta membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Rohim 2019). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, dalam kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit oleh siswa. Banyak siswa merasa tertekan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika karena materi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami (Efrita Zulaiha dkk., 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta hasil belajar siswa.

Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah perkalian bilangan cacah. Materi ini merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika lanjutan,

sehingga penguasaan konsep perkalian menjadi hal yang sangat penting. Apabila siswa mengalami kesulitan pada tahap awal, maka hal tersebut akan berdampak pada kesulitan dalam memahami materi selanjutnya.

Perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang yang menurut pemahaman konsep dasar yang baik. Dengan demikian, siswa harus terlebih dahulu memahami konsep penjumlahan berulang sebelum mempelajari perkalian (Wijaya dan Yadewani 2022). Ketidakmampuan dalam memahami konsep dasar tersebut akan menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian.

Di sisi lain, permasalahan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru serta penggunaan metode yang monoton menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah.

Hasil observasi yang dilakukan di SD 1 Klumpit pada kelas III, ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran masih belum optimal dan pembelajaran cenderung

monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan serta kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan nilai rata-rata dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi faktor pendukung rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Fadilah dkk., 2023). Media takalinter dapat membantu siswa memahami konsep perkalian secara visual (Khofifah dkk., 2024), sedangkan Quizizz mampu menciptakan pembelajaran interaktif melalui kuis berbasis permainan (Muamalah dkk., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media Takalinter berbantuan Quizizz

terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi perkalian bilangan cacah, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Takalinter berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-eksperimental*. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Dalam penelitian ini, kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen di SD 1 Klumpit dan kelompok kontrol di SD 3 Klumpit. Populasi dalam penelitian berjumlah 30 siswa, dengan 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan 14 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Teknik pengumpulan data pada peneliti ini meliputi observasi, wawancara, tes, kusioner, dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Takalintar berbantuan *Quizizz*.

Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan layak dan dapat mengukur

kemampuan siswa secara tepat. Pengujian instrument dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dan *Microsoft Excel*.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta uji *paired sample t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, serta analisis respon siswa menggunakan skala likert.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian. Sebelum digunakan untuk pengambilan data, instrumen tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda soal. Uji instrumen dilakukan di kelas IV SD 1 Klumpit dan SD 3 Klumpit yang berjumlah 48 siswa, serta sudah pernah mempelajari atau

mendapatkan materi tersebut sebelumnya. Instrumen yang diuji berupa 40 soal pilihan ganda. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan soal yang digunakan layak atau tidak.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Soal, dan Daya Beda Soal

Analisis Uji Coba Instrumen	Jumlah/Nilai	Keterangan
Validitas	34 Soal Valid	34 soal dapat digunakan
	6 Soal Tidak Valid	6 soal tidak dapat digunakan
Reliabilitas	40 Soal Reliabel	40 Soal Diterima
Tingkat Kesukaran Soal	17 soal mudah	17 soal dalam kategori rendah
	23 soal sedang	23 soal dalam kategori sedang
Daya Beda Soal	5 Soal Jelek	5 Soal dalam kategori jelek
	5 Soal Cukup	5 Soal dalam kategori cukup
	30 Soal Baik	30 Soal dalam kategori baik

Berdasarkan uji coba instrument, dari 40 soal pilihan ganda yang diujikan terdapat 34 soal valid dan reliabel, sedangkan 6 soal tidak valid

sehingga tidak digunakan. Dalam uji Tingkat kesukaran soal terdapat 17 soal dinyatakan mudah dan 23 soal dinyatakan sedang. Serta uji Daya beda soal terdapat 5 soal jelek, 5 soal cukup, dan 30 soal baik. Secara keseluruhan, Sebagian besar butir soal telah memenuhi kriteria baik. Maka dari 40 soal uji coba tersebut akan diambil 20 soal yang akan dijadikan soal *pretest* dan soal *posttest* dalam penelitian.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan instrument berupa soal pilihan ganda yang sebelumnya telah melalui uji instrument. Data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
Nomor urut siswa	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>
1	75	85
2	40	85
3	55	100
4	80	90
5	60	95
6	65	100
7	85	100
8	60	95
9	55	85
10	80	90
11	75	100
12	60	100
13	80	95
14	75	100
15	60	100
16	65	80
Total	1070	1500
Rata-rata	66,88	93,75

Berdasarkan Tabel 2 menyatakan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, terlebih dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 66,88 yang meningkat menjadi 93,75.

Tabel 3 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
Nomor urut siswa	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>
1	40	80
2	35	80
3	60	100

4	55	85
5	65	90
6	55	85
7	60	90
8	55	90
9	60	100
10	30	80
11	55	90
12	45	85
13	45	85
14	55	90
Total	715	1230
Rata-rata	51,07	87,86

Berdasarkan table 3 menyatakan bahwa hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* sebesar 51,07 menjadi 87,86 pada *posttest*. Untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh media Takalintar berbantuan *Quizizz* pada materi perkalian bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: uji homogenitas, uji hipotesis (uji *independent sample t-test* dan uji *paired sample t-test*), uji N-Gain, dan uji analisis respon siswa.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Data yang dihitung yakni menggunakan bantuan SPSS dan bertujuan untuk mengetahui apakah

data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data akan berdistribusi normal apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas akan disajikan table berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.936	16	.308
Kontrol	.896	14	.099

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan kedua kelompok berasal dari variansi yang homogen atau sama. Pada uji normalitas menunjukkan data *pretest* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikan sebesar 0,308 dan pada kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar 0,099. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih dari 0,05 pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok dan sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dasar pengambilan Keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai $\text{sig.} >$

0,05 dapat disimpulkan bahwa variansinya sama atau homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.
Statistic				
Based on Mean	.228	1	2	.637
Based on Median	.451	1	2	.508
Based on Median and With adjusted df	.451	1	2	.508
Based on trimmed mean	.330	1	2	.570

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa nilai sig. sebesar 0,637. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai $\text{sig.} > 0,05$ sehingga dapat dikatakan data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau homogen.

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, serta uji homogenitas yang menunjukkan data

sampel berasal dari varian yang sama atau homogen. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Takalintar berbantuan Quizizz. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji *paired sample t-test*. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain.

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan dasar pengambilan Keputusan, jika nilai sig. > 0,05 maka H_a diterima, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka H_0 ditolak. Adapun hasil uji *independent sample t-test* sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Uji	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances assumed	2.400	28	0.23
Equal variances not assumed	2.413	27.904	0.23

Berdasarkan Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed)

sebesar 0,023 yang lebih kecil dari 0,05. Dapat diartikan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 7 Hasil Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Eksperimen	16	93,75	6.952	1.738
Posttest Kontrol	14	87,86	6.419	1.716

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 93,75 lebih besar dari pada nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 87,86. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Takalintar berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah kelas III Sekolah Dasar.

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen, H_a =

terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen.

Tabel 8 Hasil Uji Paired Sample T-Test

	t	df	Sig (2-tailed)
Hasil Pretest	-8.337	15	.000
Hasil posttest			

Berdasarkan Tabel 8 diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen.

Uji N-Gain adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor *pretest* dan skor *posttest*. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hasil dari uji N-Gain adalah sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji N-Gain

No.	Hasil Absen siswa	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
1	75	85	0,40	Sedang	
2	40	85	0,75	Tinggi	

3	55	100	1,00	Tinggi
4	80	90	0,50	Sedang
5	60	95	0,88	Tinggi
6	65	100	1,00	Tinggi
7	85	100	1,00	Tinggi
8	60	95	0,88	Tinggi
9	55	85	0,67	Sedang
10	80	90	0,50	Sedang
11	75	100	1,00	Tinggi
12	60	100	1,00	Tinggi
13	80	95	0,75	Tinggi
14	75	100	1,00	Tinggi
15	60	100	1,00	Tinggi
16	65	80	0,43	Sedang
Total	1070	1500	0,4433	
Rata-rata	66,88	93,75	0,81	

Berdasarkan tabel 9 dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai N-Gain kelas eksperimen dengan penggunaan media Takalintar berbantuan *Quizizz* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terdapat kriteria tinggi berjumlah 11 siswa dan kriteria sedang berjumlah 5 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Takalintar berbantuan *Quizizz* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Takalintar berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh

terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah Kelas III Sekolah Dasar. Media Takalintar membantu siswa untuk memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, hasil belajar mereka mengalami peningkatan.

Uji analisis respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, khususnya setelah menggunakan media Takalintar berbantuan *Quizizz* yang diukur menggunakan *skala likert*. Angket ini terdiri dari 18 pertanyaan dengan pilihan respon SS (Sangat Setuju (5)), S (Setuju (4)), R (Ragu-ragu (3)), TS (Tidak Setuju (2)), dan STS (Sangat Tidak Setuju (1)). Selanjutnya, data angket dan hasil dari uji analisis menggunakan *Microsoft Excel* untuk menghitung presentase respon siswa. Pengukuran respon siswa dalam penelitian ini meliputi enam aspek yaitu minat dan motivasi belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, pemahaman materi, kesenangan dan kepuasan belajar, manfaat dan relevansi media, kemandirian dan kepercayaan diri. Adapun angket dan

hasil dari uji analisis respon siswa sebagai berikut.

Tabel 10 Angket Respon Siswa Terhadap Media Takalintar Berbantuan Quizizz

No. urut siswa	Total	Skor Max (N)	Presentase Rata-rata (%)
1	82	90	91,11
2	70	90	77,78
3	81	90	90
4	68	90	75,56
5	73	90	81,11
6	76	90	84,44
7	79	90	87,78
8	80	90	88,89
9	73	91	81,11
10	82	90	91,11
11	72	90	80
12	70	90	77,78
13	85	90	94,44
14	85	90	94,44
15	78	90	86,67
16	74	90	82,22
Total	1228	1440	85,28

Berdasarkan tabel 10 dapat disimpulkan bahwa jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 16 siswa. Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh jawaban siswa terhadap 18 pertanyaan pada angket yang menggunakan skala penilaian 1-5, sehingga diperoleh skor sebanyak 1228. Jumlah skor maksimal (N) diperoleh sebanyak 1440. Presentase respon peserta didik (P) dihitung

dengan bantuan *Microsoft Excel*, sehingga diperoleh nilai sebesar 85,28%.

Berdasarkan kriteria analisis respon siswa, nilai tersebut berada dalam rentan 81-100% yang termasuk dalam kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media Takalintar berbantuan *Quizizz*.

Aspek pertama yang dianalisis dalam respon siswa adalah minat dan motivasi belajar. Belajar adalah perubahan cara berperilaku yang tetap dan mungkin terjadi karena latihan atau pengulangan yang bertujuan sesuai yang ingin dicapai (Nugrah, 2021). Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Sinaga dan Yunilisa 2024), sedangkan motivasi belajar adalah dorongan dari siswa yang membuat mereka bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan termotivasi Ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media Takalintar berbantuan *Quizizz*. Ketertarikan

siswa terhadap pembelajaran terlihat Ketika guru memperlihatkan media Takalintar pada awal pembelajaran. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media tersebut karena bentuknya yang unik dan berbeda dari alat pembelajaran yang biasanya digunakan di kelas. Selain itu, penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi membuat siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik sehingga mereka lebih termotivasi dalam pembelajaran. Siswa juga menunjukkan antusiasnya yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan (Sudianto 2025).

Aspek kedua yang dianalisis dalam respon siswa adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat dilihat dari Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, partisipasi dalam diskusi, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika (Muhimmatul Ulya 2025).

Aspek ketiga yang dianalisis adalah pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Takalintar berbantuan *Quizizz* mampu membantu siswa dalam memahami perkalian bilangan cacah menjadi lebih mudah. Media Takalintar memberikan pengalaman belajar bersifat konkret sehingga siswa dapat melihat secara langsung proses perkalian yang terjadi.

Aspek keempat yaitu yang dianalisis adalah kesenangan dan kepuasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media Takalintar berbantuan *Quizizz*. Penelitian ini sejalan dengan penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan rasa senang pada siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik (Zaeni 2022).

Aspek kelima yang dianalisis adalah manfaat dan relevansi media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat

nyata dari penggunaan media Takalintar dalam pembelajaran matematika.

Aspek keenam yang dianalisis adalah kemandirian dan kepercayaan diri dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Takalintar berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal.

Respon positif siswa terhadap media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,81 dengan kriteria tinggi. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest dengan nilai signifikan $0,000 < 0,50$. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 66,88 terdapat peningkatan menjadi 93,75 pada posttest. Peningkatan ini tidak lepas dari respon siswa terhadap pembelajaran. Ketika siswa merasa pembelajaran menarik dan menyenangkan, maka perhatian dan konsentrasi mereka akan meningkat, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Hasil respon siswa yang sangat baik

menunjukkan bahwa media Takalinter berbantuan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga minat dan hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi juga berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media Takalinter berbantuan Quizizz pada materi perkalian bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengaruh media Takalinter berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar. Penggunaan media Takalinter berbantuan Quizizz terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yaitu uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikan sebesar $0,023 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 93,75 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 87,86. Peningkatan hasil belajar juga diperkuat uji *paired*

sample t-test dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, serta uji N-Gain sebesar 0,81 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media Takalinter berbantuan Quizizz efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah.

Respon siswa terhadap media Takalinter berbantuan Quizizz. Respon siswa terhadap penggunaan media Takalinter berbantuan Quizizz menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh presentase sebesar 85,28% yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar secara optimal.

Penelitian ini dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan mengembangkan media Takalinter berbantuan Quizizz pada materi lain atau jenjang Pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Efrita Zulaiha, Arrini Shabrina Anshor, dan Erfiani Humairah. 2024. "Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 4(3):1752–67. doi:10.47467/edu.v4i3.4773.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Khofifah, Dais Ayi, Rahmat Permana, dan Mohammad Fahmi Nugraha. 2024. "Pengaruh Media Takalantar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Kelas III SDN 1 Rahayu." *Jurnal Akuntansi Hukum dan Edukasi* 1(2):247–53. doi:10.57235/jahe.v1i2.3668.
- Muamalah, Rochima Fauqa, Deni Adi Putra, dan Meirza Nanda Faradita. 2023. "Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Journal on Education* 5(3):7084–95. doi:10.31004/joe.v5i3.1496.
- Muhimmatul Ulya, Rida Fironika Kusuma Dewi. 2025. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz Dalam Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar." 08(April):127–37.
- Nugraha, Yoga Awalludin, dan Manggalastawa Manggalastawa. 2021. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 7(1):31–37. doi:10.26740/jrpd.v7n1.p31-37.
- Rohim, Dhina Cahya. 2019. "Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTs pada Pembelajaran Matematika SD." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 4(4):436. doi:10.28926/briliant.v4i4.374.
- Sinaga, Debby Yuliana, dan Ruth Yunilisa. 2024. "Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." 1550–60. doi:10.47709/educendikia.v4i03.
- Sudianto, Sri mulyani Nurfazriyah. 2025. "Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa." 4(1):103–14.
- Wijaya, Reni, dan Dorris Yadewani. 2022. "Pelatihan Perkalian Bilangan Dasar Dengan Metode Jarimatika : Belajar Menjadi Menyenangkan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi* 1(2):1–8. doi:10.54099/jpma.v1i2.92.
- Zaeni, Abu. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar." 5(1).